

SEGA™

TM

SEGA SATURN

TM



DRAGON BALL Z

ドラゴンボール
偉大なるドラゴンボール伝説

MODE D'EMPLOI

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

BAN
DAI



Bienvenue

Merci d'avoir choisi
<Dragon Ball Z> la légende
de Dragon Ball>. Ce jeu est
conçu pour ta console Sega
Saturn. Lis soigneusement
ce manuel avant de
commencer à jouer.

Table des matières

| | |
|--|----|
| Pourquoi ce jeu d'animation anime est-il si passionnant ? | 04 |
| Démarrage du jeu | 05 |
| Utilisation des commandes | 08 |
| Les combats | |
| 1. Les écrans | 10 |
| 2. À l'attaque | 10 |
| 3. Opérations élémentaires | 11 |
| Détail des commandes | 12 |
| 4. Attaques spéciales en série | 14 |
| 5. Passage au combat suivant | 15 |
| Vue d'ensemble des épisodes | 16 |
| Vue d'ensemble des personnages et des attaques spéciales en série | 19 |



Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

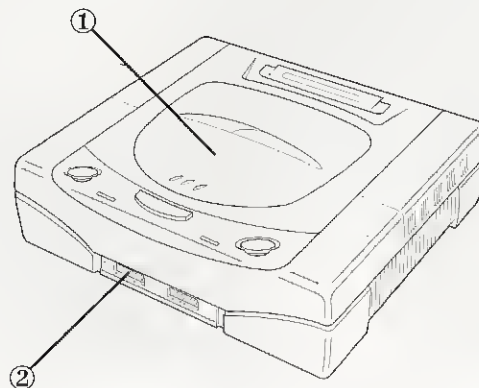
Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le mode d'emploi de Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1



Pourquoi le jeu d'animation active est-il si passionnant ?

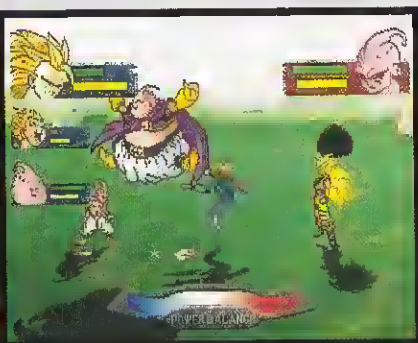


Ce sera TOI le Supersdien dans un espace à trois dimensions !

Tu vas prendre part à d'innombrables combats dans l'univers de Dragon Ball Z. Il est facile de se laisser emporter par ces combinaisons d'attaques spéciales surhumaines et surtout par le polygone à effet dévastateur !!

On peut jouer à plusieurs dans ton camp et dans le camp ennemi ! Des batailles cuisantes vont se dérouler entre les équipes !

Jusqu'à six personnages peuvent participer à cette bataille foudroyante ! Joins-toi aux personnages actionnés par l'ordinateur, et tu parviendras à détruire un ennemi après l'autre, même les plus puissants, grâce à des attaques combinées imparables !!



Deux modes de combat sensationnels sont à ta disposition !

Le mode HISTOIRE (en solitaire)

Les célèbres batailles de Dragon Ball Z vont revivre sous tes yeux !

Combat tes ennemis à mesure qu'ils se présentent, comme dans les récits originaux ! Parviendras-tu à les vaincre à chaque fois ?



↑ Utiliseras-tu les mêmes méthodes de combat que dans les récits originaux ou choisiras-tu tes propres méthodes ? Cela ne dépend que de toi.

Le mode VS Battle (plusieurs joueurs)

Décide de celui qui est le meilleur guerrier, toi ou l'un de tes partenaires !

Choisis ton personnage favori parmi ceux de HISTOIRE et fais-le combattre contre tes amis. Tu as trois possibilités : 1 P contre COM, 1 P contre 2 P et COM contre COM !



↑ Ton choix ne se limite pas aux seuls supersaiens tu peux aussi faire jouer les personnages ennemis. Construis la meilleure équipe possible !

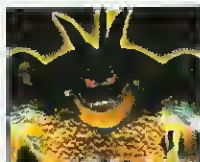
Démarrage du jeu

1 Insertion de la disquette

Insère la disquette dans l'unité principale et allume la console Sega Saturn. Quand le titre s'affiche, appuie sur la Touche START. L'écran de sélection du mode de jeu s'affiche.



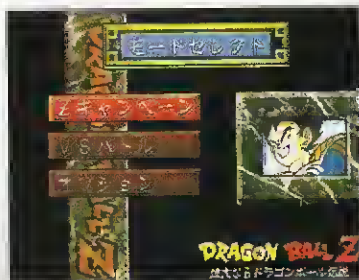
↑ Si tu n'appuies pas sur Start, le jeu revient à l'écran de bienvenue.



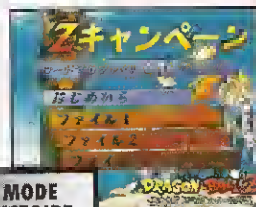
↑ Si tu veux sauter l'étape de bienvenue, appuie sur la Touche START.

2 Sélection du mode de jeu

Sélectionne le mode de ton choix à l'aide du bouton directionnel. Appuie sur le bouton A pour démarrer le jeu.



MODE HISTOIRE
(solitaire)



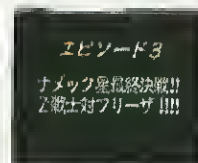
MODE COMBAT
(plusieurs joueurs)

3 Comment reprendre un jeu interrompu

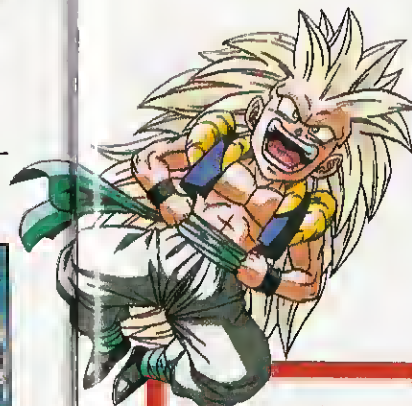
Les jeux en mode HISTOIRE peuvent être sauvegardés et repris à partir du dernier épisode complété. Voir comment sauvegarder, p.15.



↑ Sélectionne le fichier à recharger à l'aide des Touches directionnelles haut et bas.

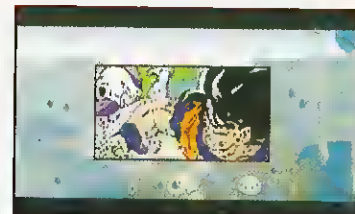


↑ Le jeu reprend à l'épisode qui suit le dernier épisode complété.

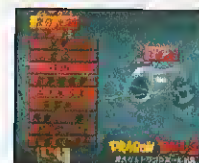


Options :

Dans l'écran de sélection de mode, tu peux modifier certaines options telles le niveau de difficulté du jeu et les fonctions des boutons de la manette. Effectue tes choix à l'aide du bouton directionnel et valide en appuyant sur le bouton A.



← Choisis un type de son (mono ou stéréo) et un niveau de difficulté.



← Choisis les Boutons des fonctions que tu maîtrises le plus facilement.

Utilisation des commandes

Bouton L

Permet de passer d'un personnage à l'autre.

Avec ce bouton tu désignes le personnage que tu veux actionner. Chaque fois que tu appuies, tu passes à un autre personnage dans un ordre prédéfini.

Bouton Directionnel (Bouton D)

Haut te rapproche de l'ennemi.

Continue d'appuyer sur haut pour réduire la distance te séparant de l'ennemi visé.

Bas t'éloigne de l'ennemi.

Continue d'appuyer sur bas pour augmenter la distance te séparant de l'ennemi visé.



START

Déclenche une pause.

Appuie une première fois sur START pour arrêter momentanément le jeu. Appuie une seconde fois dessus pour reprendre le jeu.

Les boutons A + B + C + Start te font toujours revenir à l'écran d'ouverture.

Bouton R

Permet de sélectionner l'ennemi visé.

Quand il y a plusieurs ennemis. Voir détails p.11

Bouton Y

Accumule de l'énergie.

Garde ce bouton enfoncé pour accumuler de l'énergie combattive que tu mettras à profit pour attaquer tes ennemis. Lorsque l'énergie d'un personnage tombe à zéro, il est immobilisé.

Bouton Z

Affiche l'écran Overview (vue d'ensemble).

Appuies sur le bouton Z pour afficher l'écran Overview qui permet de passer d'un personnage à l'autre. Voir les instructions p.10

Bouton C

Lance des éclairs d'énergie contre ton ennemi, à distance.

L'énergie libérée est automatiquement guidée dans la direction de l'ennemi.

Bouton B

Attaque

Appuies sur ce bouton pour attaquer l'ennemi à coups de pieds et de poings. Cette fonction ne produit ses effets que si l'ennemi est suffisamment proche.

Bouton A

Défense

Ce bouton te permet de parer les coups de pieds, de poings et les éclairs d'énergie de l'ennemi. Elle ne te protège toutefois pas contre les attaques spéciales en série (voir p.14).

Les combats

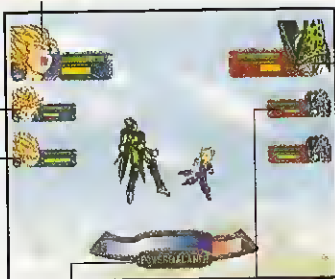
1 Les écrans

Le champ de bataille

Les personnages

Il s'agit des personnages que le joueur peut contrôler. Les jauges vertes indiquent leur force, les jauges jaunes le niveau de leur énergie combattive.

Personnages contrôlés



Autres personnages ennemis
Personnage ennemi visé

Jauge d'équilibre des forces

Cette jauge désigne le camp gagnant. Le joueur est représenté en bleu, l'ennemi en rouge. Quand tu attaques, ta force combattive augmente, quand tu es attaqué elle diminue.

2 À l'attaque !

Réfère-toi au récit pour comprendre l'enjeu du combat.

En mode HISTOIRE, chaque épisode débute en effet par un récit décrivant le contexte de l'épisode en cours.

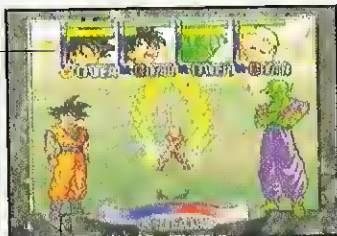
Sélectionne les personnages qui vont combattre dans l'écran Overview.

À l'aide du bouton directionnel sélectionne les personnages. Appuie ensuite sur le bouton C pour faire passer de l'état de réservistes ("OVER") à l'état de combattants ("CHAIN"). Appuie ensuite sur le bouton Z pour confirmer ton choix et engager le combat.

Ecran Overview (vue d'ensemble)

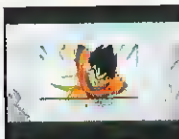
Personnages incarnés par le joueur

Tous les personnages pouvant participer à la bataille en cours sont représentés. Les personnages portant la mention "CHAIN" participent au combat, ceux qui portent la mention "OVER" sont gardés en réserve.



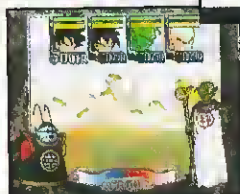
Personnages spectateurs

Ils sont en retrait. Il s'agit de divinités, de rois et autres notabilités qui visionnent la bataille.



← Le récit décrit les personnages qui participent au combat et leur emplacement.

Les dessins et explications indiquent l'état des alliés et des ennemis. →



→ Tu peux même décider de combattre uniquement avec un ou deux personnages.

3 Opérations élémentaires

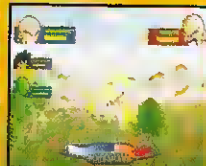
Déplacement

Tes personnages se déplacent automatiquement vers l'ennemi à l'exception du personnage qui se trouve sous ton contrôle, lequel se déplace à l'aide du bouton directionnel. Appuies sur ce bouton vers le haut pour déplacer ton personnage en direction de l'ennemi visé.

Ton personnage va suivre automatiquement tous les déplacements de l'ennemi. →



Utilise de l'énergie pour avancer.



↑ Libère de l'énergie tout en avançant pour augmenter ta vitesse.

Attaque

Attaque l'ennemi avec les boutons C ou B dès que tu te trouves proche de lui. La quantité d'énergie libérée par le bouton C peut atteindre l'ennemi à une certaine distance, mais tâche de te trouver le plus près possible de l'ennemi quand tu attaques avec le bouton B.

Bouton C attaque à l'aide d'explosions d'énergie



Bouton B attaque directe



Garde

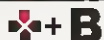
Appuies sur le bouton A. Le personnage que tu contrôles se met en position de défense tant que tu gardes le bouton appuyé, ce qui réduit les dommages causés par l'ennemi (cette mise en garde est inopérante si l'ennemi utilise l'attaque spéciale par coups en série).



Explication des commandes

Utilise ces commandes pour attaquer l'ennemi!

Utilise à la fois le bouton directionnel et le bouton attaque quand tu te trouves suffisamment près de l'ennemi pour le bombarder. Tu disposes des cinq commandes suivantes:



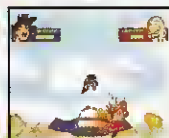
Attaque par propulsion

Expédie l'ennemi droit en l'air. À utiliser quand l'ennemi se trouve déjà au-dessus du sol, pour l'expédier plus haut encore.



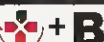
Attaque par écrasement

Ecrase au sol un ennemi volant ou sautant. À utiliser quand l'ennemi est déjà au sol, pour l'écraser dans la mesure du possible.



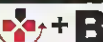
Attaque tous azimuts

Cette puissante attaque disperse l'ennemi dans toutes les directions. Poursuis-le ensuite pour le détruire en plan horizontal et continue ton offensive. Cette combinaison fonctionne lorsque le personnage contrôlé regarde vers la droite. S'il regarde vers la gauche, utilise la combinaison de boutons $\rightarrow + \leftarrow + B$.



Spirale Rush ascendante

Tourne autour de l'ennemi tout en lançant une série d'attaques dévastatrices. Cette attaque va vous propulser - ton ennemi et toi - vers le ciel.



Spirale Rush descendante

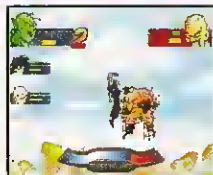
Même chose que pour la spirale ascendante, sauf que la direction est inversée. Note que tu peux lancer une attaque Rush en entrant cette commande, pendant que le combat, à l'aide de la Touche B.



Techniques d'attaque secrètes

Repousse l'ennemi avec les attaques Rush!

Appuie plusieurs fois sur les boutons d'attaque pour percer une brèche. Si le coup porte, poursuis l'ennemi avec une spirale Rush (p.12) ou avec la séquence de boutons \rightarrow (gauche) \rightarrow (gauche) + B. Rush attaque avant que l'attaque ne soit achevée.



↑ Attaque avec précision



Explosion accélérée!

Continue d'attaquer! Ne laisse pas de repos à l'ennemi!

Appuie sur le bouton directionnel correspondant à la direction de l'ennemi immédiatement après avoir lancé une commande d'attaque, afin que ton personnage le poursuive à vitesse accélérée. Une fois placé à proche distance, utilise les commandes de la page 12 pour parfaire ton attaque. Tu renforces ainsi ton avantage sans lui donner la possibilité de contre-attaquer et prendre de la distance. Cette technique, lorsqu'elle est bien exécutée, permet de décider de l'issue de la bataille.



Appuie sur le bouton directionnel en direction de l'ennemi.

Entre une commande.



Quand c'est l'ennemi qui attaque

Tes alliés peuvent voler à ton secours!

Si un personnage ami est présent sur la scène de bataille, tu peux le faire venir à ton secours en appuyant plusieurs fois sur Touche A.



Retraite précipitée

Si tu as été touché par une attaque ennemie (une attaque tous azimuts notamment), tu peux prendre la fuite en appuyant sur la commande suivante:

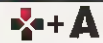


Parade

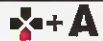
Tu peux parer une attaque ennemie si tu effectues les commandes suivantes avant que l'ennemi n'ait lancé son attaque.

Attaque ennemi **Commande**

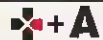
Attaque propulsion



Attaque écrasement

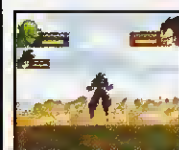


Attaque tous azimuts

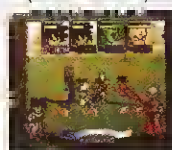


Si tu es pris en tenailles, modifie la disposition des personnages en réserve.

Si tu es attaqué par les coups en série d'ennemis, tu vas perdre de l'énergie. Remplace alors les personnages par d'autres créatures bien reposées à l'aide de l'écran Overview (vue d'ensemble).



↑ Continue le combat avec un autre personnage



↑ Tu peux également faire appel à un personnage antérieur



Monte à la verticale



Retraite à droite



Retraite à gauche



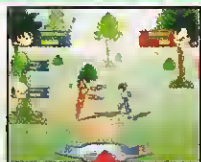
Montée avec dégagement

Les combats

4 Lance des attaques dévastatrices en série!

De super attaques!

Lorsque l'équilibre des forces penche nettement en ta faveur, tu peux utiliser les attaques spéciale en série. Chaque personnage possède sa propre formule attaque spéciale en série.



Quand l'équilibre des forces penche en ta faveur, c'est le moment d'attaquer!



↑ Le dommage est subi par le personnage que tu contrôles.

Lorsque l'équilibre des forces est au rouge...

Le dommage est subi par l'ennemi ↓



Lorsque l'équilibre des forces est au bleu...



Suggestion

Change de personnage pour connaître toutes les attaques spéciales en série.



↑ Vérifie l'effet de l'attaque spéciale en série de chaque personnage

En changeant de personnage lorsque l'équilibre des forces tend à devenir entièrement bleu, tu verras l'attaque spéciale en série de chaque personnage.



Vois comment les personnages utilisent les mêmes attaques spéciales que dans les récits. ↑

5 Passage au combat suivant

Complète les épisodes

Il faut vaincre l'ennemi choisi. Si ce dernier l'emporte sur toi, tu ne peux pas compléter l'épisode.



Ecran des Joueurs

Cet écran présente le <RANG>: c'est lui qui détermine tes résultats par rapport aux vrai combats décrits dans les récits originels. Meilleur tu es, meilleur sera ton score.



Sauvegarde

Tu peux sauvegarder les données d'un épisode achevé. Tu peux même sauvegarder jusqu'à trois parties. Mais il est impossible de sauvegarder une partie en cours.





Hum! Regarde un peu: je vais même démarrer le jeu de l'épisode 1!

Cette section montre tout ce qui se produit au cours de l'épisode 1. Elle préfigure les événements auxquels tu pourras t'attendre au cours du jeu.

Révélation des techniques secrètes!

Vue d'ensemble de l'épisode

Il y a huit épisodes différents !

Les aventures relatées dans les 18 livres de Dragon Ball Z ont été réparties en 8 <<épisodes>> dans ce jeu. De redoutables ennemis, tels Vegeta, Freezer et Cell vont faire leur apparition l'un après l'autre.



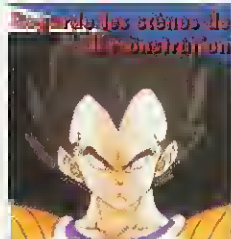
● Episode 1 ●

Les Supersaiens contre les Mercenaires de L'Espace

Episode 1

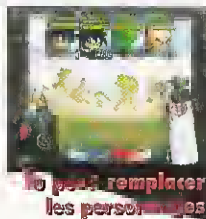
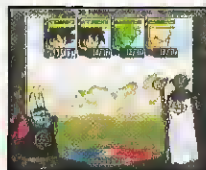
1 Récit

La situation de l'épisode 1 est expliquée à l'aide de dessins et de narrations. Le titre de l'épisode s'affiche à la fin du récit.



2 Prépare-toi au combat dans l'écran Overview (vue d'ensemble)

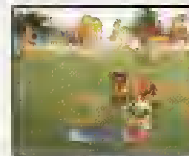
Sélectionne de 1 à 3 personnages qui participeront au combat. En appuyant sur le bouton Z, tu utilises les personnages en cours. Tu peux changer de personnage en appuyant sur le bouton C.



tu peux remplacer les personnages

3 La bataille en série est lancée

Prends le contrôle du personnage affiche en haut et à gauche pour attaquer l'ennemi. Tu trouveras les instructions appropriées aux pages 11 et 12.



Technique secrète

Tu peux multiplier les attaques de ton propre chef. Les commandes des pages 11 et 12 peuvent en effet être entrées de façon répétitive. Utilises ces répétitions pour multiplier les dommages causés à l'ennemi. Cela améliorera tes résultats.



4 Maximise l'équilibre des forces !

Lorsque tu as suffisamment attaqué l'ennemi pour que la jauge d'équilibre des forces passe entièrement au bleu, l'écran se transforme et ton personnage lance son attaque spéciale en série. Chaque personnage possède sa propre technique d'attaque en série. La force ennemie est entamée.



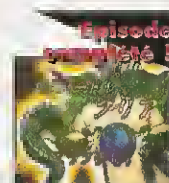
Lorsque l'équilibre des forces indique une valeur maximale...



↑ Regarde, l'écran explose avec des attaques semblables à celles que tu as vues dans les séries de Dragon Ball Z!

5 Tu as gagné lorsque la force ennemie est réduite à zéro!

Quand l'un des adversaires est soumis à une attaque d'une envergure telle que sa force est réduite à zéro, il est vaincu et le combat est terminé.



↑ Porunga apparaît et l'épisode 5 achève

6 Sauvegarde du jeu

L'écran de sauvegarde s'affiche lorsque tu achèves un épisode. Sauvegarde les données du jeu rassemblées jusqu'à présent.



● Le récit de l'épisode 2 est présenté ●

Les Supersaiens contre le Commando Guiniou.

Episode 2

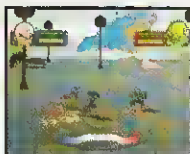
1 De l'anecdote au combat !

L'épisode 2 débute à la fin de l'épisode 1. Comme l'épisode 1, il est précédé d'un écran de bienvenue.



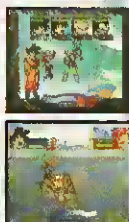
2 Le combat se poursuit !

Il se poursuit de la même façon que pour l'épisode 1. Choisis ton mode de combat!



Technique secrète

Remplace les personnages si tu as des ennuis! Si un de tes personnages est en difficulté, passe à l'écran Overview (vue d'ensemble) en appuyant sur le bouton Z et change de personnage.

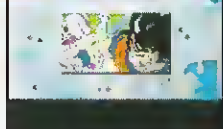


Episodes 2 et suivants... à toi de jouer !

Ces épisodes comptent des batailles plus formidables les unes que les autres!

Episode 3

Les Supersaiens se mesurent à Freezer sous sa forme finale. Arriveront-ils à vaincre ce redoutable personnage?



Episode 4

Les Cyborgs contre les Supersaiens. Qui arrive après 19 et 20?



Episode 5

Perfect Cell contre les Supersaiens. Y a-t-il un moyen de le détruire.



Episode 6

Les Supersaiens se mesurent à Davla. Comment s'y prendre pour vaincre cet être horrible et surnaturel?



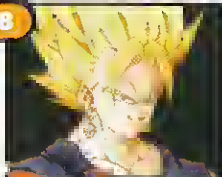
Episode 7

Une nouvelle puissance surgit pour combattre Boubou le guerrier surnaturel, une incarnation de la terreur! Va-t-elle parvenir à le détruire?



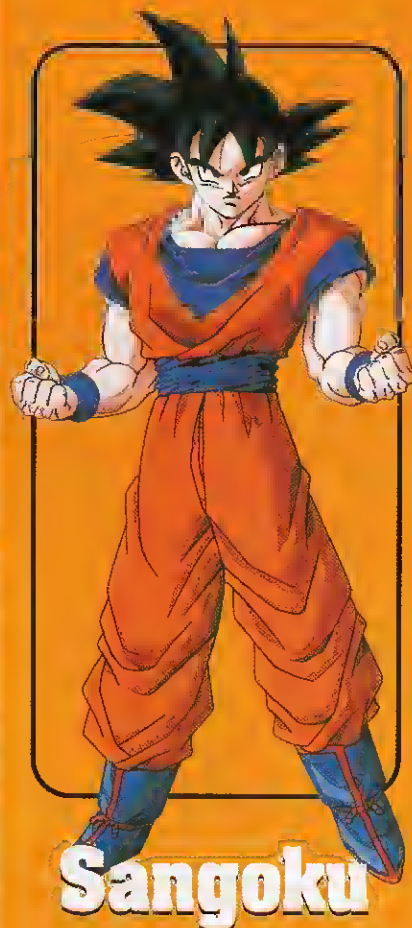
Episode 8

Lutte de titans entre les combattants surnaturels les plus puissants et les Supersaiens. La bataille qui va fixer le destin de l'univers vient à peine de commencer!



Vue d'ensemble des personnages et de leurs attaques spéciales en série.

Cette section décrit les attaques spéciales en série utilisées par les Supersaiens luttant pour la survie de l'univers. Dans le mode HISTOIRE, les personnages varient en fonction de l'épisode.



Sangoku

Sangoku maîtrise un grand nombre d'attaques spéciales en série. Ses autres méthodes d'attaque sont tout aussi dévastatrices. Sangoku est le personnage principal : utilise-le à bon escient.

Attaques spéciales en série





Sangohan

Sangohan est depuis son enfance un défenseur de la justice. Pendant un certain temps, il fut le grand Saïen, puis il est devenu un redoutable combattant. Ce personnage peut être utilisé dans certaines attaques, au moment opportun.

Attaques spéciales en série



Krillin

L'ami et le disciple de Goku. Il est petit, ses bras et ses jambes ne portent pas loin, mais son attaque spéciale en série est dévastatrice !

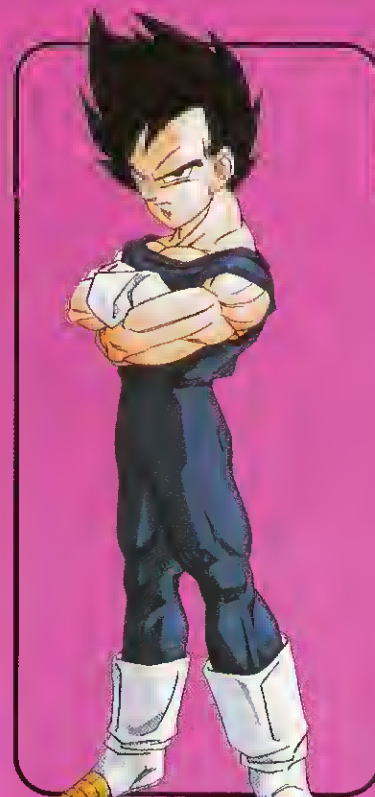
Attaques spéciales en série



Satan Petit Coeur

Ce personnage sait utiliser ses membres très longs à une vitesse fantastique pour humilier son ennemi quand il l'attaque. Tu peux l'utiliser soit sous contrôle direct, soit en tant que soutien.

Attaques spéciales en série

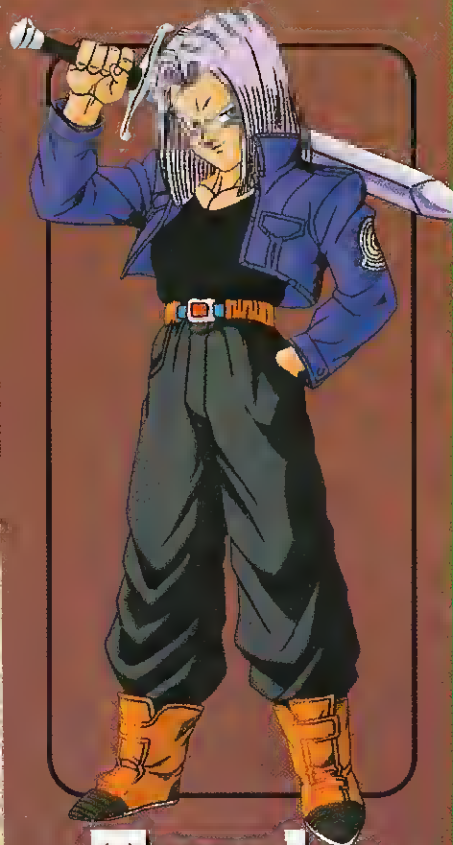


Vegeta

Le prince de la fière race des combattants saïens. C'est le premier ennemi dans l'épisode 1. Tu peux l'utiliser à partir de l'épisode 2.

Attaques spéciales en série





Trunks

Vegeta et le fils de Bulma reviennent du futur. Apparaissent à partir de l'épisode 4 (quand les Cyborgs passent à l'attaque) dans le mode HISTOIRE.

Attaque spéciales en série



Gotrunks

Il résulte de la fusion de Sangoten (le jeune frère de Gohan) et du jeune Trunks. Sauvage et arrogant, Gotrunks est un personnage particulièrement puissant.

Attaque spéciales en série







©Bird Studio/Shueisha/Toei Animation. ©Bandai 1996

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.